

Mephisto[®]
from Saitek

Exclusive Chess

Mode d'emploi

Endorsed by

Kasparov World Champion

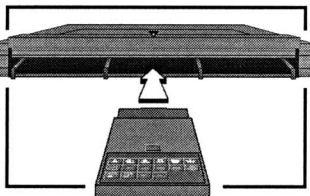
MISE EN ROUTE RAPIDE

Pour débiter une partie d'emblée, et sans avoir à lire d'abord l'entièreté de ce manuel, effectuez les opérations de cette Mise en Route Rapide !

- 1** D'abord assurez-vous que votre ordinateur soit éteint. *N'introduisez jamais un module quand votre échiquier est allumé.*



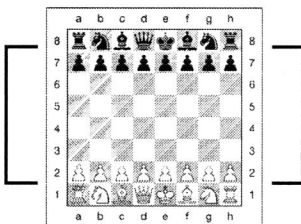
- 2** Ouvrez le tiroir du module. Foussey le loquet de plastique avers la droite et soulevez l'armature evtouvant les modules. Vous pouvez maintenant introduire vos 2 modules – le Senator et le module LCD.



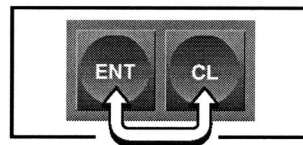
- 3** Allumez l'échiquier en appuyant sur **GO/STOP** pour 1 seconde.



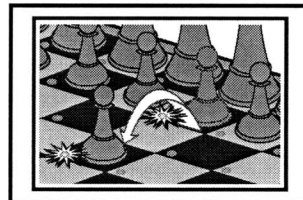
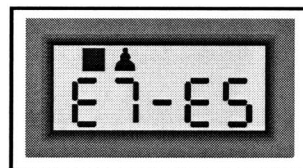
- 4** Disposez les pièces sur leurs cases initiales, avec les Blancs de votre côté.



- 5** Pressez **ENT** et **CL** en même temps. L'ordinateur se remet à zero.



- 6** Opérez les coups sur l'échiquier. Les coups de l'ordinateur sont affichés et une lampe s'allume pour signaler les coordonnées de la pièce à déplacer. Ici, l'ordinateur veut déplacer le pion noir de la case E7 sur E5. Prenez simplement cette pièce et placez-le sur E5.

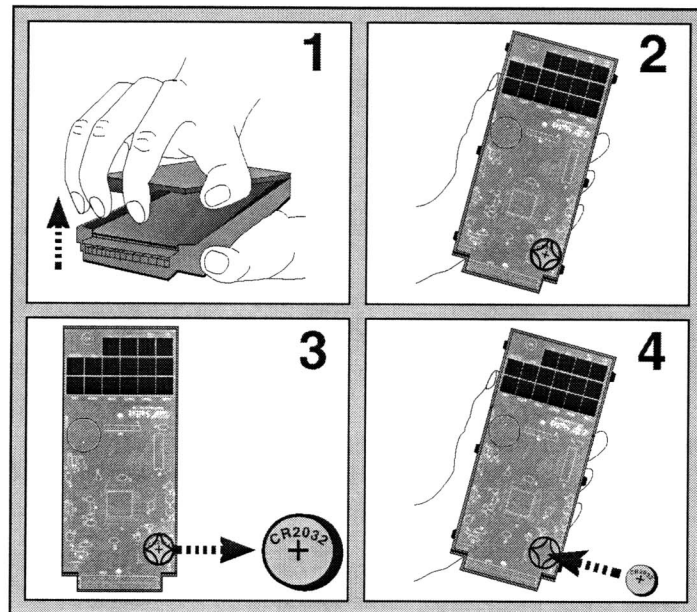
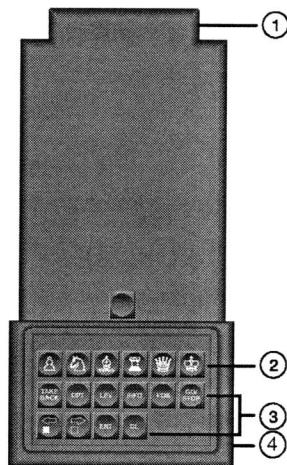


Amusez-vous bien !

Appuyez sur **GO/STOP** quand vous voulez éteindre l'ordinateur. La partie actuelle va être mémorisée !

TOUCHES ET FONCTIONS

1. **CONNEXION** : Connexion avec 40 pins pour brancher le module sur le Exclusive.
2. **TOUCHES DE SYMBOLE DES PIECES** : Permet de vérifier les positions sur l'échiquier, de mettre en place les nouvelles positions et de promouvoir les pièces.
3. **TOUCHES DE JEU**
 - **TAKE BACK (retour en arrière)** : En mode Take Back, appuyez pour aller 10 coups en avance ou en arrière.
 - **OPT (Option)** : Sert à accéder au mode Option.
 - **LEV (Niveau)** : Pressez pour appeler le mode Niveau (Level) et sélectionner le niveau de jeu souhaité.
 - **INFO** : Sert à accéder au mode Info (pour afficher l'information sur les parties et permettre d'observer la reflexion de l'ordinateur).
 - **POS (Position)** : Sert à entrer dans le mode Position (pour mettre en place ou changer les positions sur l'échiquier).
 - **GO/STOP** : Appuyez pour éteindre l'ordinateur. Quand l'appareil est éteint, l'ordinateur conserve les positions en mémoire.
 - **WHITE/⇐** et **BLACK/⇒** : Permet de changer de niveau dans le mode Niveau et de parcourir le cycle des options dans le mode Option, Take Back et Info. Sert également à sélectionner la couleur dans le mode Position.
 - **ENT (Enter)** : Pressez pour changer de camp avec l'ordinateur. Pressez cette touche quand l'ordinateur poursuit sa reflexion afin de le forcer à effectuer son coup. Sert également à débarrasser l'échiquier en mode Position, à activer ou désactiver les options en mode option et Info, et à quitter le mode Niveau après avoir changé de niveaux.
 - **CL (Annuler)** : Appuyez avec **ENT** pour commencer une nouvelle partie. Pressez pour quitter les modes Option, Position, Niveau, Info sans changer la sélection actuelle.
4. **ACL** : Sur la face inférieure de l'appareil. Sert à éliminer les décharges électrostatiques après insertion des piles (voir Section 7.1).



SOMMAIRE

MISE EN ROUTE RAPIDE TOUCHES ET FONCTIONS INTRODUCTION

1. POUR COMMENCER : L'ESSENTIEL

- 1.1 Eteint ? Introduisez les modules
- 1.2 Allumé ? Disposez les pièces
- 1.3 Prêt ? Faites connaissance avec votre échiquier !
- 1.4 Les coups de l'ordinateur
- 1.5 Les retours en arrière
- 1.6 Démarrer une nouvelle partie
- 1.7 Trop facile/difficile ? Changer le niveau

2. DES FONCTIONS A DECOUVRIR

- 2.1 Indication du tour
- 2.2 Coups spéciaux
- 2.3 Coups irréguliers et fautifs
- 2.4 Echec, mat et nul
- 2.5 Terminer la recherche de l'ordinateur
- 2.6 Changer de camp avec l'ordinateur
- 2.7 Mode 2 joueurs
- 2.8 Jouer avec les Noirs de votre côté
- 2.9 Les ouvertures répertoriées
- 2.10 Reflexion dans le temps de l'adversaire
- 2.11 Mémorisation de la partie

3. NIVEAUX DE JEU

- 3.1 Niveaux de Jeu Classiques
- 3.2 Niveaux Tournoi
- 3.3 Niveaux Sudden Death
- 3.4 Niveaux Fun
- 3.5 Niveau Infini
- 3.6 Niveaux Recherche de Mat
- 3.7 Niveaux Entraînement

4. MODE INFO : REGARDER LES REFLEXIONS DE L'ORDINATEUR

- 4.1 Variante principale
- 4.2 Information sur la recherche de l'ordinateur
- 4.3 L'horloge échiquienne
- 4.4 Compteur des coups
- 4.5 Suggestions des coups

5. LES OPTIONS : FUN ET DIVERTISSEMENT

- 5.1 Options de mode de fonctionnement
- 5.2 Options de mode de jeu
- 5.3 Options en affichage cyclique

6. VERIFICATION DES POSITIONS / MISE EN PLACE DES PIECES

- 6.1 Vérification des positions des pièces sur l'échiquier
- 6.2 Changement et installation de positions

7. FICHE TECHNIQUE

- 7.1 La fonction ACL
- 7.2 Soins et entretien
- 7.3 Information sur les piles
- 7.4 Remplacement de piles
- 7.5 Caractéristiques techniques

GUIDE DE DEPANNAGE

INTRODUCTION

Nos compliments pour l'acquisition du Mephisto Exclusive Senator, un ordinateur d'échecs qui offre une grande gamme de fonctions fascinantes et un très puissant programme d'échecs fondé sur un processeur RISC 32 bit. Le Exclusive Senator est aussi d'un usage particulièrement aisé : il enregistre tous les coups automatiquement grâce à son plateau de luxe à senseur incorporé. Sa liste impressionnante de fonctions spéciales inclue 64 niveaux de jeux différents pour débutants jusqu'au niveau club, recherche sélective complexe à grande vitesse, observation détaillée du raisonnement de l'ordinateur, grande bibliothèque d'ouvertures, contrôle et dispose des positions et des problèmes d'échecs, retour en arrière, recherche de mat, bibliothèque d'ouvertures et beaucoup plus. Prenez du temps pour étudier toutes les possibilités de jeu et amusez-vous bien avec votre échiquier Exclusive Senator !

1. POUR COMMENCER : L'ESSENTIEL

1.1 Eteint ? Introduisez les modules

Assurez-vous que votre ordinateur soit éteint avant d'introduire les modules.

ATTENTION : Introduisez ou enlevez les modules quand votre ordinateur est éteint ! Sinon vous risquez d'endommager votre échiquier.

Ouvrez le tiroir du module. Poussez le loquet de plastique vers la droite et soulevez l'armature entourant les modules. Vous pouvez maintenant introduire vos 2 modules – le Senator et le module LCD.

1.2 Allumé ? Disposez les pièces

Allumez l'échiquier en appuyant sur GO/STOP pour 1 seconde. Disposez les pièces sur leurs cases initiales, avec les Blancs de votre côté. Pressez **ENT** et **CL** en même temps. L'ordinateur se remet à zéro. L'échiquier ne va pas accepter des coups si les pièces ne sont pas disposées au centre de leur case.

Si le pion sur E7 n'est pas centré, la lampe de E7 reste allumée jusqu'à ce que vous mettez le pion au centre de cette case.

1.3 Prêt ? Faites connaissance avec votre échiquier !

Commencez à jouer normalement – prenez votre pièce et déplacez-la sur la case de votre choix. Maintenant l'ordinateur commence sa réflexion. *Note : En début de partie, la réponse de l'ordinateur est généralement instantanée sur de nombreux niveaux, car à ce stade il joue des ouvertures mémorisées dans sa bibliothèque d'ouvertures (pour détails, lire Section 2.9).*

1.4 Les coups de l'ordinateur

Quand vient son tour de jouer, l'ordinateur émet un bip sonore et indique son coup sur l'écran d'affichage. Les lampes du plateau s'allument pour indiquer la case de départ et d'arrivée. Déplacer la pièce comme indiqué.

1.5 Les retours en arrière

Quand vous jouer contre un ordinateur, vous pouvez toujours changer votre tactique ou essayer une séquence de coups et retourner en arrière.

Quand vient votre tour de jouer, pressez **TAKE BACK** et après **WHITE/⇐** et l'ordinateur affiche le coup pour retourner en arrière. Il faut simplement déplacer la pièce comme indiqué. Appuyez sur **WHITE/⇐** encore une fois si vous désirez retourner un autre coup. Vous pouvez retourner jusqu'à 200 coups. Pour quitter le mode **TAKE BACK** et continuer la partie, appuyez sur **CL**.

Note : À l'issue d'un retour en arrière sur une prise, l'ordinateur vous rappelle de remettre sur l'échiquier la pièce prise : la pièce et sa case sont affichées, et les lampes du plateau s'allument. Remettez la pièce sur l'échiquier et appuyez sur la case pour achever le retour en arrière.

Le mode **TAKE BACK** vous offre aussi quelques options « express » pour retourner en arrière plus vite.

Voir aussi le tableau « **OPTIONS EXPRESS DU MODE TAKE BACK** » pour tous les détails.

Après avoir pressé **TAKE BACK**, vous pourriez effectuer comme suivant :

- Pressez **ENT** pour aller à la position initiale ou finale de la partie.
- Pressez **TAKE BACK** pour avancer ou retourner 10 coups en une fois.
- Pressez **WHITE/⇐** ou **BLACK/⇒** pour avancer ou retourner 1 coup à la fois.

OPTIONS EXPRESS DU MODE TAKE BACK



1. Pressez **TAKE BACK**.
Vous avez maintenant les options suivantes :



- **ENT** pour aller à la position initiale ou finale de la partie.



- **TAKE BACK** pour avancer ou retourner 10 coups en une fois.



- **WHITE/⇐** pour retourner 1 coup à la fois.



- **BLACK/⇒** pour avancer 1 coup à la fois.



2. Pressez **CL** pour quitter le mode Take Back et continuer à jouer votre partie.
3. Vérifiez la position (voir Section 6).

Voir Section 1.5 pour plus de détails.

Pressez **CL** pour quitter le mode Take Back et continuer à jouer votre partie.

1.6 Démarrer une nouvelle partie

Pressez **ENT** et **CL** en même temps pour commencer une nouvelle partie quel que soit le moment. Le bip de nouvelle partie signifie que l'ordinateur est prêt à commencer cette nouvelle partie en restant au niveau de jeu en cours. *Notez qu'en appuyant sur ENT et CL en même temps efface la partie en cours de la mémoire ; prenez grand soin de ne pas presser ces touches par erreur !*

1.7 Trop facile/difficile ? Changez le niveau

Quand l'ordinateur est mis en marche pour la première fois, il est réglé sur le Niveau 4 (5 secondes par coup). Cependant, vous pouvez choisir n'importe lequel des 64 niveaux décrits à la section 3.

2. DES FONCTIONS A DECOUVRIR

2.1 Indication du tour

Quand l'ordinateur joue les Noirs, un carré noir clignote à l'affichage tandis que l'ordinateur réfléchit. Après avoir opéré son coup, un carré blanc apparaît à l'affichage sans clignoter pour indiquer que le tour est maintenant aux Blancs. Cette fonction permet de reconnaître au simple coup d'œil si l'ordinateur est en train de réfléchir, et à quel camp le tour est venu de jouer.

2.2 Coups spéciaux

Les prises : Pour prendre une pièce, prenez la pièce à déplacer, retirez la pièce prise de l'échiquier, et posez votre pièce sur la case de la pièce prise. Les prises sont affichées comme E5xF4.

Les prises de pièce en passant : Dans une prise en passant, l'ordinateur indique par une lampe la pièce à retirer du plateau. Lorsque vous la retirez, un bip sonore signifie que le coup est fait.

Le Roque : L'ordinateur reconnaît automatiquement une manœuvre de Roque après déplacement du Roi. Après avoir retiré le Roi de sa case départ et posé sur la case arrivée, le Exclusive Senator indique avec les lampes pour vous rappeler de déplacer la Tour. Déplacez la Tour comme indiqué. Le Roque sur l'aile du Roi est affiché Q-Q, celui sur l'aile de la Dame est affiché Q-Q-Q.

La promotion de pion : Quand vous promouvez un pion, mettez-le d'abord de la case départ sur la case arrivée comme d'habitude. L'ordinateur émet un bip sonore et la case d'arrivée reste affichée à l'écran. Vous devez alors appuyez sur la touche de **Symbole de Pièces** pour la pièce souhaitée afin d'enregistrer votre choix. L'ordinateur peut aussi promouvoir et sous promouvoir une pièce. Lors d'une promotion, l'ordinateur affiche en même temps le pion et la pièce qui le remplacera. N'oubliez pas de changer la pièce sur l'échiquier.

2.3 Coups irréguliers et fautifs

Votre échiquier n'accepte jamais les coups non autorisés. Si vous tentez un, l'ordinateur fera retentir un double bip de basse tonalité, et les lampes de plateau et l'affichage indiqueront la case d'où provient la pièce. Etant donné que l'ordinateur ne permettra pas que vous vous déplaciez sur une case non autorisée, il refuse d'en considérer l'éventualité et attendra que lui soit indiquée une case autorisée. Vous devez soit déplacer cette même pièce sur une autre case, soit de

nouveau sur sa case départ ; et entreprendre le déplacement d'une autre pièce.

Si vous n'opérez pas correctement un coup de l'ordinateur, vous entendrez également un bip d'erreur et verrez un message d'erreur. Cela indique que vous essayez de déplacer une mauvaise pièce, ou que vous déplacez une pièce du camp de l'ordinateur sur une mauvaise case.

Si vous prenez une pièce et que, la case départ apparaissant à l'affichage, vous décidiez de ne pas effectuer ce coup, il suffit que vous remettiez la pièce. Vous devez à présent opérer un autre coup de votre choix. Si vous changez d'idée après avoir opéré la totalité de votre coup, vous devez revenir en arrière comme indiqué à la Section 1.5.

2.4 Echec, mat et nul

Quand un Roi est en échec, l'ordinateur affiche d'abord le coup comme d'habitude. Après l'accomplissement du coup, le message [HEC] (échec) apparaît sur l'écran en clignotant pendant quelques secondes, en même temps que le coup de mise en échec. L'affichage revient ensuite à l'indication du chronométrage.

Si l'ordinateur découvre un mat forcé contre son adversaire, il commence par afficher le coup comme à l'ordinaire. Après que le coup a été effectué sur le plateau, l'ordinateur clignote l'annonce du mat ainsi que le coup, cet affichage reste quelques secondes. Il sera par ex. ♠e2 pour un mat en 2 coups. L'affichage revient ensuite à l'indication du chronométrage.

Quand une partie se termine sur un échec et mat, l'ordinateur affiche le coup comme d'ordinaire, puis indique en clignotement le message [RtE] en même temps que le coup de mat pendant un bref instant après que le mat ait été accompli. L'affichage revient ensuite à l'indication du chronométrage.

Le Exclusive Senator reconnaît les nuls par pat, par triple répétition et par la règle des 50 coups sans prise. Après un nul, l'ordinateur affiche End pour nul par pat, End:3 pour triple répétition et End:50 pour la règle des 50 coups sans prise. L'affichage revient ensuite à l'indication du chronométrage.

2.5 Terminer la recherche de l'ordinateur

Pour interrompre l'ordinateur dans sa recherche, appuyez sur **ENT**. Cela forcera l'ordinateur à jouer le meilleur coup de tout ceux étudiés jusqu'à cet instant de sa recherche. Cette fonction peut être très utile

dans les hauts niveaux, notamment dans le niveau Infini, où l'ordinateur réfléchit à l'infini si on ne l'interrompt pas.

*Note : Dans le niveau Recherche de mat, appuyer sur **ENT** ne provoque pas de coup de la part de l'ordinateur. La réponse de l'ordinateur sera un bip d'erreur et l'affichage d'un ----- indiquant qu'il a été interrompu avant de trouver le mat. Pour continuer la partie, passez à un autre niveau de jeu.*

2.6 Changer de camp avec l'ordinateur

Vous pouvez changer de camp avec l'ordinateur à tout moment en appuyant simplement sur **ENT** quand votre tour est venu de jouer. Il s'ensuivra que l'ordinateur jouera pour votre camp. Vous pouvez ainsi changer de camp aussi souvent que vous le souhaitez en cours de partie.

2.7 Mode 2 joueurs

La touche **TAKE BACK** est nécessaire pour le retour en arrière mais sert aussi à activer le mode 2 joueurs. Normalement, l'ordinateur indique son coup automatiquement quand c'est son tour. Dans le mode 2 joueurs, cependant, la réponse automatique est supprimée. Pour quitter ce mode appuyez **CL**. Si le tour est à l'ordinateur, appuyez **ENT** et Exclusive Senator commence sa réflexion.

Cette fonction peut servir à :

- Jouer des parties de maître. Appuyez **CL** puis **ENT** pour ordonner l'analyse de positions par l'ordinateur.
- Rejouer jusqu'à une certaine position pour en approfondir l'étude.
- Étudier les lignes en bibliothèque en les répertoriant manuellement.
- Jouer contre une autre personne, l'ordinateur vérifiant la régularité des coups et opérant les chronométrages.

*Note : Quand vous jouez contre une autre personne, si l'un ou l'autre camp requiert l'assistance de l'ordinateur, appuyez sur **INFO** pour connaître le coup suggéré.*

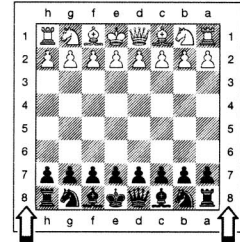
2.8 Jouer avec les Noirs de votre côté

Voir aussi la figure « **JOUER AVEC LES NOIRS DE VOTRE CÔTÉ** ».

Vous pouvez vouloir sortir de l'ordinaire et faire en sorte que l'ordinateur joue au camp des Blancs. Activez cette fonction en appuyant **NEW GAME** et puis **ENT**. Mettez en place les Noirs de votre

JOUER AVEC LES NOIRS DE VOTRE CÔTÉ

Quand vous jouez avec les Noirs de votre côté, assurez-vous bien de disposer les pièces correctement - comme illustré dans la figure. Notez que les Rois et les Dames ont des cases initiales différentes et que l'affichage est en adversaire !



côté de l'échiquier comme indiqué dans la figure.

Notez que l'affichage est en adversaire et que les Rois et les Dames occupent des places différentes dans cette disposition.

2.9 Les ouvertures répertoriées

En début de jeu, la réponse de l'ordinateur est généralement instantanée dans de nombreux niveaux, car le Exclusive Senator joue des coups répertoriés dans sa bibliothèque d'ouvertures. La bibliothèque d'ouvertures de l'ordinateur comprend de nombreuses positions tirées de parties de grand-maîtres. Si la position des pièces en cours se trouve ainsi répertoriée, l'ordinateur jouera une réponse directement issue de son répertoire, au lieu d'y consacrer sa réflexion. Le répertoire des ouvertures peut aussi traiter les transpositions. On appelle transposition une position atteinte par un ensemble de coups peut aussi être atteinte quand cet ensemble de coups se réalise dans un enchaînement différent.

Note : Le Exclusive Senator est doté d'une fonction de sélection de répertoires d'ouvertures dans sa bibliothèque ; il est même possible de lui fermer l'accès à sa bibliothèque si on le souhaite. Lire section 5.2 pour plus de détails.

2.10 Réflexion dans le temps de l'adversaire

En jouant, vous remarquerez que l'ordinateur parfois répond à votre coup instantanément, même dans le milieu d'une partie dans les hauts niveaux de jeu. La raison en est que l'ordinateur raisonne et planifie des

stratégies pendant le temps que vous mettez à jouer votre tour. Il anticipe vos actions probables et élabore ses réponses au coup que vous préparez. S'il a deviné juste, il n'y a aucune raison pour qu'il poursuive sa réflexion : il lui suffit de jouer aussitôt le coup qu'il a prévu.

Note : Vous pouvez désactiver cette fonction en choisissant l'option Easy Mode, prévue à la section 5.2.

2.11 Mémorisation de la partie

Vous pouvez interrompre une partie à tout mement en appuyant sur **GO/STOP**. Le jeu est alors suspendu, et l'ordinateur « se souvient » de la position en cours et la garde en mémoire. Quand vous remettez en route (en appuyant sur **GO/STOP** pour 1 seconde), l'ordinateur est prêt à reprendre la partie au point où vous l'avez laissée.

*Note : Quand vous éteignez pendant que l'ordinateur recherche, vous devez appuyez **GO/STOP** pour 1 seconde et après **CL** pour continuer la partie.*

IMPORTANT... *Vous devez éteindre le module en appuyant **GO/STOP** avant qu'éteindre l'échiquier lui même. Sinon vous risquez que la partie ne soit pas mémorisée et que vous ne pouvez pas continuer à jouer. Si vous oubliez d'éteindre ou d'allumer dans cet ordre vous devez activer **ACL**.*

3. NIVEAUX DE JEU

Le Exclusive Senator a 64 niveaux de jeu, dont des niveaux pour joueurs occasionnels, des niveaux tournoi, des niveaux Sudden Death et Recherche de mat, et même des niveaux spéciaux débutants. Quand vous enclenchez un niveau de jeu, ne perdez pas de vue que lorsque l'ordinateur dispose de plus de temps pour élaborer ses coups, il devient plus fort et joue mieux, tout comme s'il s'agissait d'un joueur humain.

Pour choisir un niveau de jeu

*Voir la figure « **TABLEAU DES NIVEAUX DE JEU** » – un guide pratique pour trouver le niveau de votre choix.*

Pressez **LEV** pour accéder le mode Niveau. Quand l'ordinateur est mis en marche pour la première fois, il est réglé sur le Niveau 4 (5 secondes par coup), et l'affichage montre **L 0 : 05**. Changez les niveaux

un après l'autre en utilisant les touches **BLACK/⇒** et **WHITE/⇐**. Un raccourci de cette fonction est possible : pressez la touche **LEV** de manière répétée pour franchir les 8 niveaux d'un trait. Quand l'ordinateur montre le niveau souhaité, pressez **ENT** pour valider votre sélection et quitter le mode Niveau.

Si vous utilisez les touches pour vérifier le niveau ou vous vous trouvez sans vouloir en changer ; il suffit d'appuyer sur **CL** pour quitter le mode Niveau.

Note :

- *Quand vous changez le niveau, le chronométrage se met à zéro.*
- *Ne changez pas quand c'est le tour de l'ordinateur. Interrompez la recherche avec **ENT** puis opérez le coup sur le plateau. Après, faites un retour en arrière et changez le niveau.*

3.1 Niveaux de Jeu Classiques

NIVEAU	CHRONOMÉTRAGE PAR COUP	AFFICHAGE
1.....	1 seconde.....	L 0 : 0 1
2.....	2 secondes.....	L 0 : 0 2
3.....	3 secondes.....	L 0 : 0 3
4.....	5 secondes.....	L 0 : 0 5
5.....	10 secondes.....	L 0 : 1 0
6.....	15 secondes.....	L 0 : 1 5
7.....	20 secondes.....	L 0 : 2 0
8.....	30 secondes.....	L 0 : 3 0
9.....	45 secondes.....	L 0 : 4 5
10.....	1 minute.....	L 1 : 0 0
11.....	1,5 minutes.....	L 1 : 3 0
12.....	2 minutes.....	L 2 : 0 0
13.....	3 minutes.....	L 3 : 0 0
14.....	5 minutes.....	L 5 : 0 0
15.....	10 minutes.....	L 10 : 0 0
16.....	15 minutes.....	L 15 : 0 0

Quand vous choisissez un de ces niveaux, vous sélectionnez un temps de réponse moyen pour l'ordinateur. *Note : Ces chronométrages représentent des moyennes sur un grand nombre de coups. Dans les ouvertures et en finale de partie, l'ordinateur tend à jouer plus vite, mais dans les positions complexes de milieu de partie, il pourra se donner un temps considérablement plus long.*

3.2 Niveaux Tournoi

NIVEAU	CHRONOMÉTRAGE / NOMBRE DE COUPS	AFFICHAGE
17	1 h 30 min / 40 coups	1:30:40
18	1 h 45 min / 35 coups	1:45:35
19	1 h 45 min / 40 coups	1:45:40
20	1 h 30 min / 35 coups	1:30:35
21	2 h / 40 coups	2:00:40
22	2 h 30 min / 45 coups	2:30:45
23	2 h / 50 coups	2:00:50
24	3 h / 40 coups	3:00:40

Dans ces niveaux, la règle consiste à exécuter un nombre fixé de coups dans un laps de temps limité. Si un joueur excède le temps imparti pour un certain nombre de coups, l'ordinateur émet un bip sonore et le mot **TIME** apparaît en clignotement à l'affichage, suivi de l'indication de la durée écoulée.

Note : Si vous sélectionnez un niveau Tournoi, vous pouvez faire afficher le chronométrage en compte à rebours au lieu de la durée écoulée ou vous pouvez aussi choisir le chronométrage Bronstein (voir Section 5.1).

3.3 Niveaux Sudden Death

NIVEAU	CHRONOMÉTRAGE PAR PARTIE	AFFICHAGE
25	5 minutes	0:05:99
26	10 minutes	0:10:99
27	15 minutes	0:15:99
28	20 minutes	0:20:99
29	30 minutes	0:30:99
30	45 minutes	0:45:99
31	60 minutes	1:00:99
32	90 minutes	1:30:99

Dans ces niveaux, la durée totale est réglée pour l'entière de la partie. Si la partie excède la durée de partie, l'ordinateur émet son bip et clignote son message **TIME** suivi de l'indication de la durée pour signaler que la partie est terminée.

Note : Si vous sélectionnez un niveau Tournoi, vous pouvez faire afficher le chronométrage en compte à rebours au lieu de la durée écoulée ou vous pouvez aussi choisir le chronométrage Bronstein (voir Section 5.1).

CONSEILS SUR LE CHOIX D'UN NIVEAU DE JEU

- **Etes-vous joueur débutant ?** Commencez par les niveaux Fun et Entraînement de bas régime. Ces niveaux restreignent la profondeur de recherche de l'ordinateur, ce qui a pour résultat un jeu affaibli, et vous donne l'occasion d'apprendre et peut-être aussi de gagner. Pour plus de facilité encore, associez un de ces niveaux à l'option Easy Mode, de telle sorte que l'ordinateur ne puisse penser pendant votre tour ! Lisez la section 6.2 pour plus de détails.
- **Etes-vous joueur de niveau intermédiaire ou de niveau supérieur ?** Essayez les niveaux Classiques ou Tournoi, ou bien les niveaux Entraînement supérieurs. Les niveaux Jeux Classiques s'échelonnent du niveau facile au niveau difficile ou le temps de réponse est de 10 minutes par coup (niveau 15). Les niveaux Entraînement permettent de régler votre profondeur de recherche ; lorsque vous avez conquis un niveau, passez au suivant. Les niveaux Tournoi sont généralement les plus exigeants.
- **Vous avez envie d'expérimenter ?** Essayez les niveaux Sudden Death pour des parties d'échecs rapides passionnantes. Ou bien passez aux niveaux de Recherche de Mat pour résoudre des problèmes ardues tels les mats en 8 coups. Vous pouvez lancer la recherche sur une position réelle de partie, ou sur une figure complexe que vous montez vous-même !

3.4 Niveaux Fun

NIVEAU	CHRONOMÉTRAGE PAR COUP	AFFICHAGE
33	1 seconde	Fun : 1
34	2 secondes	Fun : 2
35	3 secondes	Fun : 3
36	4 secondes	Fun : 4
37	5 secondes	Fun : 5
38	6 secondes	Fun : 6
39	7 secondes	Fun : 7

Etes-vous joueur débutant ? Ces niveaux sont idéales pour améliorer votre jeu ! Ces niveaux restreignent la profondeur de recherche de l'ordinateur ce qui a pour résultat un jeu affaibli et un adversaire plus humain. Vous avez l'occasion d'apprendre et peut-être aussi de gagner. Pour plus de facilité encore, activez l'option Easy Mode pour que l'ordinateur ne puisse pas penser pendant votre tour.

TABLEAU DES NIVEAUX DE JEU

1.  Pressez LEV pour accéder à ce mode.
2. Puis, choisissez votre niveau – regardez sur le tableau pour trouver le niveau de votre choix. Cyclez les niveaux jusqu'à ce que votre préférence soit affichée.



- Appuyez sur **BLACK/→** pour cycliser en avance.



- Appuyez sur **WHITE/←** pour cycliser en arrière.



- Pressez **LEV** pour avancer 8 niveaux à une fois.

3.  Finalement, pressez ENT pour quitter le mode.

30 sec par coup L 0:30 Niveau 8	15 min par coup L 15:00 Niveau 16	40 coups en 3:00 3:00:40 Niveau 24	90 min par partie 1:30:99 Niveau 32	Niveau infini 9:99:99 Niveau 40	Mat en 8 coups Fin: 8 Niveau 48	Recherche 8 coups PLY: 8 Niveau 56	Recherche 16 coups PLY: 16 Niveau 64
20 sec par coup L 0:20 Niveau 7	10 min par coup L 10:00 Niveau 15	50 coups en 2:00 2:00:50 Niveau 23	60 min par partie 1:00:99 Niveau 31	7 sec par coup Fun: 7 Niveau 39	Mat en 7 coups Fin: 7 Niveau 47	Recherche 7 coups PLY: 7 Niveau 55	Recherche 15 coups PLY: 15 Niveau 63
15 sec par coup L 0:15 Niveau 6	5 min par coup L 5:00 Niveau 14	45 coups en 2:30 2:30:45 Niveau 22	45 min par partie 0:45:99 Niveau 30	6 sec par coup Fun: 6 Niveau 38	Mat en 6 coups Fin: 6 Niveau 46	Recherche 6 coups PLY: 6 Niveau 54	Recherche 14 coups PLY: 14 Niveau 62
10 sec par coup L 0:10 Niveau 5	3 min par coup L 3:00 Niveau 13	40 coups en 2:00 2:00:40 Niveau 21	30 min par partie 0:30:99 Niveau 29	5 sec par coup Fun: 5 Niveau 37	Mat en 5 coups Fin: 5 Niveau 45	Recherche 5 coups PLY: 5 Niveau 53	Recherche 13 coups PLY: 13 Niveau 61
5 sec par coup L 0:05 Niveau 4	2 min par coup L 2:00 Niveau 12	35 coups en 1:30 1:30:35 Niveau 20	20 min par partie 0:20:99 Niveau 28	4 sec par coup Fun: 4 Niveau 36	Mat en 4 coups Fin: 4 Niveau 44	Recherche 4 coups PLY: 4 Niveau 52	Recherche 12 coups PLY: 12 Niveau 60
3 sec par coup L 0:03 Niveau 3	1.5 min par coup L 1:30 Niveau 11	40 coups en 1:45 1:45:40 Niveau 19	15 min par partie 0:15:99 Niveau 27	3 sec par coup Fun: 3 Niveau 35	Mat en 3 coups Fin: 3 Niveau 43	Recherche 3 coups PLY: 3 Niveau 51	Recherche 11 coups PLY: 11 Niveau 59
2 sec par coup L 0:02 Niveau 2	1 min par coup L 1:00 Niveau 10	35 coups en 1:45 1:45:35 Niveau 18	10 min par partie 0:10:99 Niveau 26	2 sec par coup Fun: 2 Niveau 34	Mat en 2 coups Fin: 2 Niveau 42	Recherche 2 coups PLY: 2 Niveau 50	Recherche 10 coups PLY: 10 Niveau 58
1 sec par coup L 0:01 Niveau 1	45 sec par coup L 0:45 Niveau 9	40 coups en 1:30 1:30:40 Niveau 17	5 min par partie 0:05:99 Niveau 25	1 sec par coup Fun: 1 Niveau 33	Mat en 1 coup Fin: 1 Niveau 41	Recherche 1 coup PLY: 1 Niveau 49	Recherche 9 coups PLY: 9 Niveau 57
NIVEAUX CLASSIQUES		NIVEAUX TOURNOI		NIVEAUX SUDDEN DEATH	NIVEAUX FUN/INFINI	NIVEAUX RECHERCHE DE MAT	NIVEAUX ENTRAÎNEMENT

Pour plus de détails, voir Section 3.

3.5 Niveau Infini

NIVEAU	TEMPS	AFFICHAGE
40	Infini	9 : 99 : 99

Dans le niveau Infini, l'ordinateur recherche indéfiniment, jusqu'à ce qu'il trouve un mat forcé ou jusqu'à ce que vous stoppiez la recherche en pressant **ENT**. Si la recherche est ainsi interrompue, l'ordinateur opère le coup qu'il considère le meilleur à ce moment. Une manière intéressante d'utiliser ce niveau est de lancer l'ordinateur dans l'analyse de positions hyper-complexes qui l'occupera des heures, voire des jours entiers !

3.6 Niveaux Recherche de Mat

NIVEAU	CHRONOMÉTRAGE PAR PARTIE	AFFICHAGE
41	Mat en 1 coup	7 in : 1
42	Mat en 2 coups	7 in : 2
43	Mat en 3 coups	7 in : 3
44	Mat en 4 coups	7 in : 4
45	Mat en 5 coups	7 in : 5
46	Mat en 6 coups	7 in : 6
47	Mat en 7 coups	7 in : 7
48	Mat en 8 coups	7 in : 8

Si vous êtes sur une position qui, pensez-vous, doit conduire à un mat et vous voulez que l'ordinateur vous aide à le trouver, réglez-le sur un niveau Recherche de Mat. Le Exclusive Senator recherchera la résolution de mat la plus rapide ; il peut résoudre les mats jusqu'en 8 coups. Les mats de 1 à 5 coups sont généralement obtenus facilement, tandis que ceux de 6 à 8 coups prennent généralement plus de temps. S'il n'y a pas de mat possible ou si l'ordinateur ne trouve pas le mat, il fera retentir le bip d'erreur. Changez de niveau pour revenir au jeu normal.

3.7 Niveaux Entraînement

NIVEAU	AFFICHAGE	NIVEAU	AFFICHAGE
49	PLY : 1	57	PLY : 9
50	PLY : 2	58	PLY : 10
51	PLY : 3	59	PLY : 11
52	PLY : 4	60	PLY : 12
53	PLY : 5	61	PLY : 13
54	PLY : 6	62	PLY : 14
55	PLY : 7	63	PLY : 15

56 PLY : 8 64 PLY : 16

Dans les niveaux Entraînement, la profondeur de recherche de l'ordinateur est limitée au nombre de coups correspondant au niveau en cours. Lorsque vous passez les niveaux en suivant leur ordre cyclique, l'ordinateur affiche **PLY : #** à chacun d'eux. Le mot « ply » désigne le coup d'un seul joueur, et # représente la profondeur de la recherche. Par exemple, au Niveau 49, l'ordinateur recherche à la profondeur d'un ply et ainsi se contente de n'organiser sa réflexion que sur le coup à venir. A ce niveau donc, il lui arrivera d'ignorer un mat en un coup ; le jeu s'en trouve affaibli, et donne ainsi au débutant et au joueur moyen une chance supplémentaire contre l'ordinateur.

4. MODE INFO : REGARDER LES REFLEXIONS DE L'ORDINATEUR

Dans une partie d'échecs normale, vous ne demanderez jamais à votre adversaire quel coup il prépare ; vous ne lui demanderez pas non plus comment il évalue la position en cours. Le Exclusive Senator vous vous le permet ! En fait, l'ordinateur est prêt à fournir une abondance d'informations sur son jeu. Il peut montrer le coup qu'il est en train de préparer, la variante qu'il en attend, l'évaluation de la position en cours, la profondeur de sa recherche, et plus encore. L'étude de ces informations développera votre habileté aux échecs.

L'usage du mode Info

Comment accéder à ces informations ? En appuyant sur **INFO** à tout moment en cours de partie ! Si vous faites cela alors que la réflexion de l'ordinateur est en cours, vous verrez changer l'affichage de l'information alors que l'ordinateur envisage d'autres coups et approfondit sa recherche.

Voir la figure « **MODE INFO** » pour une sommaire de cette fonction.

Les informations sur la partie en cours se subdivisent en 3 catégories. Il faut appuyer sur la touche **INFO** pour franchir cycliquement ces catégories. Les touches à flèches **BLACK/⇒** et **WHITE/⇐** permettent de passer d'une catégorie à la suivante comme expliqué ci-après. Appuyez **CL** pour quitter ce mode.

Après vous êtes familiarisé avec le mode Info, reportez-vous à la

section 5.3 pour une description de la fonction d’Affichage Cyclique. Lorsque cette fonction est activée ; l’ordinateur donne automatiquement toutes les catégories d’information décrites ci-après à intervalle d’une seconde pendant qu’il réfléchit sur son tour.

Note : Pour toute information non disponible à un moment donné, l’affichage montrera simplement - - - - -.

4.1 Variante principale

Appuyez sur **INFO** une première fois pour connaître le premier coup de la variante principale (la ligne de jeu prévue). La variante apparaîtra dans une profondeur maximale de 6 coups.

Utilisez la touche **BLACK/⇒** pour voir la suite des coups :

- Coups 1 à 6 de la ligne de jeu prévue.

Appuyez **WHITE/⇐** pour cycler en arrière et **CL** pour quitter ce mode.

*Note : Le premier coup montré est aussi la meilleure option pour cette position. Vous pouvez prendre cette information comme suggestion. Alors, si vous voulez avoir une suggestion, appuyez simplement sur **INFO** quand c’est votre tour.*

4.2 Information sur la recherche de l’ordinateur

Appuyez deux fois sur **INFO** pour accéder à l’information portant sur le contenu de la recherche. Utilisez **BLACK/⇒** pour voir :

- Evaluation par l’ordinateur de la position en cours (le nombre est basé sur la valeur 1.0 du pion : un nombre positif indique que les Blancs sont en tête).
- 2 nombres : a) la profondeur de la recherche en cours, i.e. le nombre de mouvements de pièces sur lequel table l’ordinateur) et b) le nombre de coups étudiés jusque là.
- Coup en cours d’étude.
- Nombre de positions que l’ordinateur étudie actuellement par seconde.

Appuyez **WHITE/⇐** pour cycler en arrière et **CL** pour quitter le mode.

4.3 L’horloge échiquéenne

Appuyez trois fois sur **INFO** pour accéder aux chronométrages échiquéens.

Utilisez **BLACK/⇒** pour voir :

- Temps écoulé depuis l’exécution du dernier coup sur l’échiquier

MODE INFO

VARIANTE PRINCIPALE :



x1 • Coup 1 de la ligne de jeu prévue



- Coup 2 de la ligne de jeu prévue
- Coup 3 de la ligne de jeu prévue
- Coup 4 de la ligne de jeu prévue
- Coup 5 de la ligne de jeu prévue
- Coup 6 de la ligne de jeu prévue

INFORMATION SUR LA RECHERCHE DE L'ORDINATEUR :



x2 • Evaluation par l’ordinateur de la position en cours



- 2 nombres : la profondeur de la recherche en cours et le nombre de coups étudiés jusque là
- Coup en cours d’étude
- Nombre de positions que l’ordinateur étudie actuellement par seconde

L'HORLOGE ECHIQUEENNE :



x3 • Temps écoulé depuis l’exécution du dernier coup sur l’échiquier



- Temps écoulé pour les Blancs
- Temps écoulé pour les Noir
- Temps restant pour les Blancs*
- Temps restant pour les Noirs*

** N’apparaît que dans les niveaux Sudden Death et Tournoi*

COMPTEUR DES COUPS :



x4 • Numéro de coup affiché



- Nombre de coups joués



Appuyez sur **CL** pour quitter ce mode.

Pour plus de détails, voir Section 4.

- Temps écoulé pour les Blancs.
- Temps écoulé pour les Noirs.
- Temps restant pour les Blancs.*
- Temps restant pour les Noirs.*

*N'apparaît que dans les niveaux Sudden Death et Tournoi.

Appuyez **WHITE/⇐** pour cycler en arrière et **CL** pour quitter le mode.

L'horloge s'arrête quand un retour en arrière est effectué, ou lorsqu'on change de niveau de jeu, ou qu'on sélectionne les options, qu'on vérifie les positions ou met en place les pièces, ou qu'on appuie sur **GO/STOP** pour éteindre l'appareil. Dans tous ces cas, la mémoire fait office de garde-temps, et le chronométrage reprend dès que recommence la partie. Chaque fois qu'est pressée la touche **ENT** et **CL** pour New Game, les chronométrages sont tous remis à zéro (0 : 00 : 00).

4.4 Compteur des coups

Appuyez quatre fois sur **INFO** pour faire apparaître le nombre de coups joués au stade où l'on se trouve de la partie. Pressez **WHITE/⇐** pour cycler en arrière. Vous voyez :

- Numéro de coup affiché
- Nombre de coups joués

Appuyez sur **BLACK/⇒** pour cycler en avance ou pressez **CL** pour quitter ce mode.

4.5 Suggestions des coups

L'ordinateur vous suggérera un coup si vous souhaitez recevoir ses conseils. Pressez **INFO** quand votre tour est venu de jouer, et l'ordinateur vous suggérera alors un déplacement de pièce.

5. LES OPTIONS : FUN ET DIVERTISSEMENT

Outre les fonctions décrites jusqu'ici, le Exclusive Senator possède un grand nombre d'autres options de jeu. Les options sont sélectionnables par l'utilisateur à tout moment en cours de partie.

Sélection des options de jeu

Voir la figure « **LES OPTIONS : SAVOIR COMMENT !** » pour une sommeire de cette fonction.

Les options de l'ordinateur se subdivisent en 3 groupes : mode Opérations, mode Jeu et mode Affichage cyclique. Pressez la touche **OPT** pour passer d'un groupe à un autre. Chaque groupe contient 8 options différentes et les touches **BLACK/⇒** et **WHITE/⇐** servent à passer d'une option à l'autre dans chaque groupe. Pour chaque option, sauf pour le chronométrage Bronstein, un signe plus (+) à l'affichage indique que l'option est activée et un signe moins (-) qu'elle est désactivée. Presser la touche **ENT** pour activer ou désactiver chaque option.

Pour le chronométrage Bronstein, appuyez **ENT** pour cycler les options. L'option affichée reste activée quand vous quitter les options. Si vous décidez de jouer sans ce chronométrage cyclez en pressant **ENT** jusqu'à b c 0 soit affiché.

Après avoir effectué toutes vos sélections d'options ; pressez la touche **CL** pour revenir au niveau de jeu normal.

*Quand l'ordinateur est mis en marche pour la première fois, certaines options sont activées d'office. Les options activées automatiquement à la première mise en marche apparaissent dans le tableau affectées d'un signe plus (+), celles qui ne sont pas activées sont affectées d'un signe moins (-). Après avoir effectué New Game, la plupart des options sélectionnées sont ré-activées. Seule l'option Auto Play (jeu automatique) est désactivée en début d'une nouvelle partie. Pour remettre le module à zéro, sélectionnez E E 5 t dans les options, puis pressez **ENT** et **CL** en même temps après la vérification des lampes et de l'écran LCD.*

5.1 Options de mode de fonctionnement

Appuyez sur OPT une fois pour sélectionner ce groupe. Puis utilisez les touches **BLACK/⇒** et **WHITE/⇐** pour sélectionner les options. Pressez **ENT** pour activer les options (+) ou les désactiver (-). **Pour le chronométrage Bronstein** : pressez **ENT** pour cycler les options.

a. Jeu automatique

Activé : + R u t o Désactivé : - R u t o

Normalement, l'ordinateur répond automatiquement par un déplacement de pièce à chaque coup de l'adversaire. Si vous activez Jeu automatique, vous pouvez regarder comment l'ordinateur joue pour les deux camps ! Cette fonction peut servir à regarder et étudier la stratégie et la tactique. Après avoir sélectionné un niveau assez élevé

LES OPTIONS : SAVOIR COMMENT !

1. Pressez **OPT** plusieurs fois pour choisir un groupe d'options.



x1 = OPTIONS DE MODE DE FONCTIONNEMENT (Auto...)

x2 = OPTIONS EN MODE DE JEU (SEL...)

x3 = OPTIONS EN AFFICHAGE CYCLIQUE (rd : 1...)

x4 = de retour OPTIONS DE MODE DE FONCTIONNEMENT...

2. Puis, choisissez des options.
Cyclez dans chaque groupe avec :



• Pressez **BLACK/** pour
cycler en avance.



• Pressez **WHITE/** pour
cycler en arrière.



Quand votre option est
affichée, activez ou
désactivez avec **ENT**. Dans
le groupe de chronométrage
Bronstein, pressez **ENT**
plusieurs fois pour choisir une
option.

3. Finalement, pressez **CL**
pour quitter ce mode.



OPTIONS EN AFFICHAGE CYCLIQUE	Ligne principale à coup 1	Ligne principale à coup 2	Ligne principale à coup 3	Ligne principale à coup 4	Evaluation de position	Profondeur de recherche/ nombre de coups	Nœuds par seconde	Durée des coups
	-rd : 1	-rd : 2	-rd : 3	-rd : 4	-rd : 5	-rd : d	-rd : n	-rd : t
OPTIONS DE MODE DE JEU	Recherche sélective	Mode Jeu facile	Mode Jeu aléatoire	Avec/Sans bibliothèque	Bibliothèque complète	Livre passif	Livre actif	Livre tournoi
	+SEL	-ERSY	-r3nd	+bood	-bY:FL	-bY:PB	-bY:3t	-bY:tn
OPTIONS DE MODE DE FONCTIONNEMENT	Jeu auto- matique	Son	Mode silencieux	Mode d'enseigne- ment	Tic-Tac d'horloge	Compte à rebours	Chrono- métrage Bronstein	Programme test
	-Auto	+5nd	-5 IL	-Coch	-t ic	-c : dn	bC 0	-tESt

bC 2 → bC 5 → bC 10 → bC 15 → bC 20 → bC 30 → bC 60

Pour plus de détails, voir Section 5.

(par exemple niveau 58) vous pouvez activer le Jeu automatique et laisser jouer une partie. Quand la partie est terminée vous retournez en arrière et étudiez les séquences.

Note :

- Pour accélérer le jeu, pressez **CL** pendant que l'ordinateur se sert encore de sa bibliothèque incorporée.
- Vous arrêtez cette option en appuyant sur **ENT** pendant le jeu.
- Cette option sera désactivée en début d'une nouvelle partie.

b. Son

Activé : +5nd Désactivé : -5nd

Cette option permet de désactiver le bip sonore qui accompagne chaque pression de touche. Vous entendez encore des bips quand vous activez **GO/STOP**, **NEW GAME** ou si vous essayez de faire un coup non autorisé.

c. Mode silencieux

Activé : +5 IL Désactivé : -5 IL

Normalement, l'ordinateur émet un bip sonore quand il a trouvé le coup qu'il devait jouer. Il est possible de supprimer complètement ce bip sonore en activant le mode silencieux.

d. Mode d'enseignement

Activé : +Coch Désactivé : -Coch

Avec cette option vous pouvez activer votre entraîneur personnel ! L'ordinateur vous guidera pendant la partie. Il va vous avertir si vous êtes en train de perdre une pièce. Quand une de vos pièces est menacée par une pièce à valeur inférieure, l'ordinateur émet des bips sonores et les lampes du plateau commencent à clignoter. Continuez normalement ou retourner en arrière en activant **TAKE BACK**.

En plus, l'ordinateur vous averti quand vous avez entré un coup menant à une perte. Il émet des bips sonores et indique sa réponse. Vous pouvez continuer ou activer **TAKE BACK** pour retourner en arrière.

e. Tic-Tac d'horloge

Activé : +t.c Désactivé : -t.c

Si vous activez l'option tic-tac d'horloge, vous déclenchez un tic-tac qui rend l'horloge de l'ordinateur semblable à une horloge à mouvements, ce qui recrée l'ambiance d'un tournoi international dans votre salon !

f. Compte à rebours

Activé : +c : dn Désactivé : -c : dn

Activez cette option pour l'affichage de chronométrage à retours des délais de jeu. *Note : Cette option n'est disponible qu'en association avec un niveau Tournoi ou Sudden Death.*

g. Chronométrage Bronstein

Activé : bc 2 → bc 5 → bc 10 → bc 15 → bc 20 → bc 30 → bc 60
Désactivé : bc 0

Sur un niveau Tournoi ou Sudden Death vous devez jouer avec un chronométrage par partie. Souvent, les joueurs sont forcés d'effectuer n'importe quel coup. Le chronométrage Bronstein aide à éviter ce problème ! En effet, vous pouvez ajouter du temps après chaque coup.

Un exemple : Le niveau sélectionné est le 28 avec un chronométrage

de 20 minutes pour la partie. L'option bc 10 ajoute 10 secondes supplémentaires par coup. Ex. : Le chronométrage est en Count Down et chaque'un a 10 secondes pour effectuer un coup.

- Si vous effectuez un coup en 7 secondes, ces 7 secondes seront ajoutées au temps total. Si vous effectuez un coup en 10 secondes, ces 10 secondes seront ajoutées au temps total.
- Si vous effectuez un coup en plus que 10 secondes, seulement 10 secondes seront ajoutées au temps total.

Appuyez **ENT** pour cycler les Bronstein options :

CHRONOMÉTRAGE BRONSTEIN	AFFICHAGE
Chronométrage Bronstein désactivée	bc 0
2 sec ajoutées après chaque coup	bc 2
5 sec ajoutées après chaque coup	bc 5
10 sec ajoutées après chaque coup	bc 10
15 sec ajoutées après chaque coup	bc 15
20 sec ajoutées après chaque coup	bc 20
30 sec ajoutées après chaque coup	bc 30
60 sec ajoutées après chaque coup	bc 60

h. Programme test

Activé : +tEST Désactivé : -tEST

Activez cette option pour exécuter un programme de test interne. Pour stopper le test, pressez **ENT** et **CL** simultanément.

Attention : Cette option est incluse principalement pour permettre la révision technique de l'appareil ou la détection des pannes par les réparateurs autorisés.

5.2 Options de mode de jeu

Appuyez sur **OPT** deux fois pour choisir ce groupe-ci d'options. Puis utilisez les touches **BLACK/⇒** et **WHITE/⇐** pour sélectionner les options. Activez ou désactivez avec **ENT**.

a. Recherche sélective

Activé : +SEL Désactivé : -SEL

Le programme de module Senator utilise normalement un algorithme de recherche sélective. Cela permet à l'ordinateur de voir des combinaisons qui sans cela seraient trop longues à calculer. En désactivant cette option, le programme passe à une catégorie d'algorithme de force brute. Cela minimise le risque d'erreurs par négligence de la part de l'ordinateur.

Note : Les niveaux de résolution de mat utilisent toujours le mode de force brute.

b. Mode Jeu facile

Activé : +ER5Y Désactivé : -ER5Y

Vous souhaitez gagner plus facilement ? Activez cette option qui empêche l'ordinateur de réfléchir pendant votre temps de jeu. Normalement, comme expliqué dans section 2.10, l'ordinateur réfléchit pendant votre tour, faisant ainsi usage du temps que vous occupez réfléchir sur le coup suivant pour mettre en œuvre des stratégies. En vous servant du mode Jeu facile pour affaiblir tous les niveaux, vous élargissez l'éventail de celles qui vous sont accessibles.

c. Mode Jeu aléatoire

Activé : +r3nd Désactivé : -r3nd

L'activation de ce mode oblige l'ordinateur à choisir de manière aléatoire entre les coups qui dans son évaluation sont sensiblement équivalents ; cette option offre l'attrait d'une plus grande variété de jeu.

d. Avec/Sans bibliothèque

Activé : +boob Désactivé : -boob

Si vous voulez désactiver la bibliothèque d'ouvertures complètes de l'ordinateur, pressez simplement sur ENT et -boob s'affiche. Ainsi l'ordinateur est forcé de réfléchir sur tous les coups. Voir section 2.9 pour les détails sur les ouvertures.

Note : Quand vous désactivez le grand livre vous désactivez aussi tous les livres décrits dans les paragraphes suivants.

e. Bibliothèque complète

Activé : +bP:FL Désactivé : -bP:FL

Avec cette option activée, l'ordinateur peut accéder à sa bibliothèque complète et choisir n'importe quel coup et il joue des variantes différentes. *Note : Quand cette option est activée, les livres passif, actif et Tournoi sont désactivés.*

En plus, l'ordinateur est susceptible d'opérer des coups discutables. Cela parce que sa bibliothèque d'ouvertures doit contenir des réponses à certaines lignes de jeux discutables mais jouables. Ce sont des lignes que l'ordinateur ne jouerait pas de lui-même mais auxquelles il doit savoir répondre du mieux possible. Quand vous activez la bibliothèque complète, l'ordinateur devient capable de jouer ces coups.

f. Livre passif

Activé : +bP:P3 Désactivé : -bP:P3

En choisissant cette option, l'ordinateur est contraint à des ouvertures passives et des positions fermées de préférence aux autres lorsqu'il doit choisir.

g. Livre actif

Activé : +bP:3t Désactivé : -bP:3t

Quand cette option est activée, l'ordinateur donne la préférence à des lignes et des gambits actifs de préférence aux autres ouvertures.

h. Livre tournoi

Activé : +bP:t3 Désactivé : -bP:t3

Quand vous sélectionnez cette option, l'ordinateur devient obligé de choisir la meilleure ligne possible de jeu dans toute position d'ouverture donnée. Cela a pour effet une qualité de jeu accrue, mais limite le choix des coups de l'ordinateur en réduisant le nombre de ses lignes répertoriées disponibles. *Note : Avec cette option activée, les livres passif et actif sont automatiquement désactivés.*

5.3 Options en affichage cyclique

Normalement, l'écran de l'ordinateur signale le temps de jeu du joueur ; mais il peut aussi afficher des informations d'un autre ordre, comme expliqué dans la section 4 (mode Info). L'Affichage cyclique fonctionne conjointement avec le mode Info, et permet ainsi de choisir les affichages d'informations que vous souhaitez voir, il donne la succession des choix à intervalle d'une seconde. Vous pouvez activer une ou plusieurs des options de l'affichage cyclique.

Important : Notez que la fonction d'affichage cyclique ne s'active que lorsque l'ordinateur entreprend sa réflexion.

Pour activer cette option, appuyez trois fois sur OPT pour sélectionner ce groupe-ci d'options. Puis utilisez les touches à flèche BLACK/⇒ et WHITE/⇐ pour sélectionner les options que vous voulez voir affichées cycliquement. Appuyez sur ENT pour activer (+) ou désactiver (-) la fonction.

S'il apparaît que les catégories d'informations affichées changent trop vite, appuyez sur INFO pour figer l'affichage. Des pressions répétées sur INFO, BLACK/⇒ et WHITE/⇐ vous permettront de parcourir manuellement le cycle des informations, comme expliqué dans la

section 4. Pour revenir au mode cyclique automatique, appuyez sur **OPT** puis sur **CL**. Quoi qu'il en soit, lorsque l'ordinateur commence à réfléchir à son coup suivant, l'affichage revient au mode cyclique automatique.

Vous pouvez voir les informations suivantes – quand l'ordinateur fait ses réflexions :

- $r d : l \text{ à } r d : 4$ = ligne principale (jusqu'à 4 coups)
- $r d : E$ = Evaluation de position
- $r d : d$ = Profondeur de recherche – nombre de coups
- $r d : n$ = Nœuds par seconde
- $r d : t$ = Durée des coups

Quand aucune information est disponible, — — — — n'est affiché. Voir section 4 pour plus de détails sur ces options.

6. VERIFICATION DES POSITIONS / MISE EN PLACE DES PIÈCES

6.1 Vérification des positions des pièces sur l'échiquier

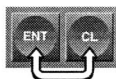
Voir la figure « **C'EST SIMPLE DE VERIFIER LES POSITIONS DES PIÈCES !** » pour un exemple.

Si vous renversez les pièces par inadvertance ou s'il vous semble que les positions ne sont pas correctes, l'ordinateur peut contrôler les positions de chaque pièce.

Quand votre tour est venu de jouer, pressez l'une des touches symbole des pièces (♔, ♚, ♜, ♞, ♝, ♡, ou ♠). L'ordinateur utilisera les lampes du plateau et l'écran d'affichage pour vous montrer où le premier élément de telle catégorie de pièce se trouve situé. La lampe de l'échiquier indiquent la case, et l'affichage montre le symbole de la pièce, l'indication de la couleur et la désignation de la case. Appuyez de nouveau sur la même touche symbole de la pièce pour voir la situation de l'élément suivant dans cette catégorie de pièces. Tous les éléments Blancs d'une même pièce sont d'abord passés en revue, puis vient le tour des éléments Noirs de la même pièce.

Répétez la procédure en utilisant les autres touches symboles de pièces. Vous pouvez ainsi vérifier toutes les pièces de l'échiquier si vous le souhaitez. Pressez **CL** pour revenir au jeu normal.

C'EST SIMPLE DE VERIFIER LES POSITIONS DES PIÈCES !



1. Disposez les pièces sur leurs cases initiales et appuyez **ENT** et **CL** pour New Game.
Affichage : □ □ : □ □ : □ □.
2. Pressez sur la touche pour Cavalier.
Affichage : □, ♠, b 1 (le premier Cavalier blanc).
Lampe de B1 est allumée.
3. Pressez la touche pour Cavalier encore une fois.
Affichage : □, ♠, ♠ 1 (le deuxième Cavalier blanc).
Lampe de G1 est allumée.
4. Pressez la touche pour Cavalier encore une fois.
Affichage : ♠, ♠, b 8 (le premier Cavalier noir).
Lampe de B8 est allumée.
5. Pressez la touche pour Cavalier encore une fois.
Affichage : ♠, ♠, ♠ 8 (le deuxième Cavalier noir).
Lampe de G8 est allumée.
6. Pressez la touche pour Cavalier encore une fois.
Affichage : ♠ (plus de Cavalier sur l'échiquier).
7. Répétez pour vérifier des autres pièces.
Pressez **CL** pour quitter le mode.

Pour plus de détails, voir Section 6.1.

6.2 Changement et installation de positions

Voir la figure « **LE MODE POSITION** » pour une sommeire de cette fonction.

Important : En utilisant cette fonction vous quitter votre partie en cours. Vous pouvez plus retourner en arrière avec **TAKE BACK**.

Cette fonction supérieure vous permet d'installer facilement des positions échiquéennes spéciales formant des figures à partir desquelles jouer, ou des problèmes à soumettre à l'ordinateur.

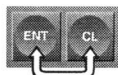
Pressez **POS** pour accéder à ce mode et l'affichage indiquera - POS -. Vous pouvez vouloir changer une position échiquéenne à tout moment

en cours de partie, à chaque fois que votre tour est venu de jouer. Après avoir mis en place la position souhaitée, vous devez appuyer sur **CL** pour quitter le mode Position.

- **Pour débarrasser l'échiquier**, appuyez sur **ENT**. L'affichage indiquera -. Appuyez de nouveau sur **ENT** pour confirmer que vous voulez débarrasser l'échiquier. Vous pouvez après cela disposer les pièces comme vous le souhaitez. Cette fonction est particulièrement utile si vous voulez mettre en place une position particulière ne contenant qu'un petit nombre de pièces. Il devient alors aisé de les disposer sur l'échiquier vide.
- **Pour retirer une pièce de l'échiquier**, prenez la pièce et mettez-la à côté. Notez que l'affichage fait apparaître le type de pièce et sa couleur, et un signe moins assorti de la situation de la case.
- **Pour déplacer une pièce d'une case à une autre**, retirez la pièce et disposez-la sur la nouvelle case. Cela aura pour effet de faire apparaître un signe moins affectant la première case, et un plus affectant la deuxième.
- **Pour ajouter une pièce sur l'échiquier**, pressez d'abord la touche symbole de la pièce (♙, ♚, ♜, ♞, ♠, ♡, ou ♛). Vérifiez que le symbole de couleur dans l'écran d'affichage montre la couleur correcte pour la pièce que vous voulez ajouter. Si tel n'est pas le cas, pressez **BLACK/⇌** ou **WHITE/⇌** pour changer la couleur. Quand l'affichage montre la pièce de type et de couleur corrects, déposez la pièce sur la case souhaitée. Pour ajouter une autre pièce des mêmes types et couleurs, il suffit de la déposer sur une autre case. Pour ajouter une pièce différente, pressez une touche de symbole de pièce différente et suivez la procédure décrite ci-dessus.
- **Pour mettre la couleur correcte du camp à jouer**, pressez **BLACK/⇌** ou **WHITE/⇌** avant de quitter le mode.
- **Quittez le mode en appuyant sur CL.**

Note : Toute position autorisée peut être mise en place en utilisant la procédure ci-dessus. L'ordinateur ne permettra pas la mise en place d'une position irrégulière, où, par exemple, il y aurait un nombre de pièces plus grand que celui prescrit pour une partie normale, ou bien si le Roi était en position échec. Dans ces cas, l'ordinateur émet un bip erreur et ne quitte pas le mode Position. Vérifiez la position en utilisant les touches de symboles de pièces et corrigez la position. Puis quittez en pressant **CL**.

LE MODE POSITION



1. Disposez les pièces sur leurs cases initiales. Appuyez sur **ENT** et **CL** pour New Game. Affichage : □ ♚ : ♚♚ : ♚♚.
2. Pressez **POS** pour accéder au mode Position. Affichage : - POS -.
3. Retirez le pion blanc de l'échiquier. Affichage : □, ♙, - E2.
4. Disposez le même pion sur la case E3. Affichage : □, ♙, + E3.
5. Retirez la Dame noir de la case D8. Affichage : ♛, ♚, - d8.
6. Disposez la Dame noir sur la case H5. Affichage : ♛, ♚, + H5.
7. Pressez **WHITE/⇌** pour changer la couleur. C'est le tour de Blancs à jouer.
8. Pressez **CL** pour quitter ce mode.

Pour plus de détails, voir Section 6.2.

7. FICHE TECHNIQUE

7.1 La fonction ACL

Les ordinateurs se bloquent parfois sous l'effet d'une décharge d'électricité statique ou d'autres perturbations électriques. Si cela se produit, vous laissez l'ordinateur allumé vous pressez à l'aide d'une épingle ou d'une pointe acérée quelconque la touche **ACL** située sur la face inférieure de l'appareil pendant une seconde au moins. Cela ré-initialise l'appareil et vide sa mémoire.

7.2 Soins et entretien

Votre échiquier est un appareil électronique de précision ; il ne doit jamais être soumis à des manipulations brusques ou exposé à des températures extrêmes ou à l'humidité. N'utilisez pas de produits chimiques pour le nettoyer, car cela pourrait endommager les surfaces.

7.3 Information sur les piles

Comme décrit dans la section 2.11, votre partie est mémorisée quand vous appuyez **GO/STOP**. Le module contient une pile 3 Volts Lithium pour assurer cette fonction. Si vous voulez pas risquer de perdre une partie mémorisée, nous vous recommandons de remplacer cette pile tous les 12 mois.

7.4 Remplacement de pile

Pour ouvrir le module, tirez la partie inférieure et ouvrez. Voyez *Touches et Fonctions* pour la position de la pile. Remplacez la pile par une nouvelle de type CR2032.

7.5 Caractéristiques techniques

Touches :	16
Pile :	1 x 3V Lithium (CR2032)
Connexion module :	40 pins
Dimensions :	194 x 96 x 25 mm
Poids :	.25 kg

Saitek se réserve le droit d'apporter toute modification technique susceptible d'améliorer ses produits sans notification préalable.

CONDITIONS OF WARRANTY

1. Warranty period is 2 years from date of purchase with proof of purchase submitted.
2. Operating instructions must be followed.
3. Product must not have been damaged as a result of defacement, misuse, abuse, neglect, accident, destruction or alteration of the serial number, improper electrical voltages or currents, repair, alteration or maintenance by any person or party other than our own service facility or an authorized service center, use or installation of non-Saitek replacement parts in the product or the modification of this product in any way, or the incorporation of this product into any other products, or damage to the product caused by accident, fire, floods, lightning, or acts of God, or any use violative of instructions furnished by Saitek plc.
4. Obligations of Saitek shall be limited to repair or replacement with the same or similar unit, at our option. To obtain repairs under this warranty, present the product and proof of purchase (e.g., bill or invoice) to the authorized Saitek Technical Support Center (listed on the separate sheet packaged with this product) transportation charges prepaid. Any requirements that conflict with any state or Federal laws, rules and/or obligations shall not be enforceable in that particular territory and Saitek will adhere to those laws, rules, and/or obligations.
5. When returning the product for repair, please pack it very carefully, preferably using the original packaging materials. Please also include an explanatory note.
6. **IMPORTANT:** To save yourself unnecessary cost and inconvenience, please check carefully that you have read and followed the instructions in this manual.
7. This warranty is in Lieu of all other expressed warranties, obligations or liabilities. **ANY IMPLIED WARRANTIES, OBLIGATIONS, OR LIABILITIES, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, SHALL BE LIMITED IN DURATION TO THE DURATION OF THIS WRITTEN LIMITED WARRANTY.** Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so the above limitations may not apply to you. **IN NO EVENT SHALL WE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR BREACH OF THIS OR ANY OTHER WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, WHATSOEVER** Some states do not allow the exclusion or limitation of special, incidental or consequential damages, so the above limitation may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.



GUIDE DE DEPANNAGE

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUE FAIRE
Le module ne fonctionne pas.	- Le module n'est pas installé correctement. - Une décharge d'électricité statique a provoqué un blocage des fonctions. - Vous avez pressé GO/STOP pour allumer le module pendant que le board Exclusive était encore éteint.	- Eteignez l'ordinateur et débranchez le module. Rebranchez le module et assurez-vous qu'il est bien connecté. - Pressez la touche ACL (voir Section 7.1). - Pressez la touche ACL (voir Section 7.1).
L'ordinateur reste sans réaction, se comporte de façon étrange ou se bloque en cours de partie.	- l'adaptateur n'est pas pour cet ordinateur ou est defectueux. - Le module n'est pas connecté correctement. - Une décharge d'électricité statique a provoqué un blocage des fonctions.	- Utilisez l'adaptateur HGN 5009 (9V 300mA) fourni avec. - Eteignez et rebranchez le module. - Pressez la touche ACL (voir Section 7.1).
L'ordinateur ne joue pas un coup.	- Peut-être le mode pour 2 joueurs est activé. - Vous avez choisi un niveau donnant beaucoup de temps de réflexion.	- Désactivez ce mode (voir Section 2.7). - Pressez ENT pour interrompre cette réflexion.
L'ordinateur n'accepte pas votre coup.	- Est-ce que c'est votre tour ? Est-ce que votre Roi est en échec ? Est-ce que votre coup ne va pas mettre votre Roi en échec ? N'essayez-vous de roquer dans une position incorrecte ? Avez-vous pensé à déplacer la Tour en premier dans votre Roque ? - L'ordinateur est occupé à réfléchir.	- Consultez les règles du jeu d'échecs. Utilisez les touches des pièces pour vérifier les positions sur l'échiquier (voir Section 6.1). - Pressez ENT pour interrompre la réflexion de l'ordinateur.
La lampe de case d'arrivée reste allumée après avoir effectué le coup.	Le dernier coup de l'ordinateur n'était pas effectué correctement.	Retirez la pièce et la lampe de case d'arrivée va clignoter. Disposez la pièce sur cette case.
Il est impossible de quitter le mode Position en pressant sur CL .	La position est incorrecte. Est-ce que le Roi est en échec.	Vérifiez la position et changez-la (voir Section 6.2).
L'affichage montre	Vous êtes dans le mode Position et vous avez pressé ENT pour débarrasser l'ordinateur.	Pour débarrasser confirmer avec ENT ; pour quitter appuyez sur CL (voir Section 6.2).
L'ordinateur semble faire des coups illicites.	- L'ordinateur a effectué un coup spécial ; tel qu'une prise en passant, un roque ou la promotion (ou sous-promotion) d'un pion. - La position des pièces sur l'échiquier n'est pas correcte.	- Vérifiez les règles des échecs. Contrôlez la disposition des pièces sur l'échiquier comme décrit Section 6.1. - Contrôlez la disposition des pièces sur l'échiquier comme décrit Section 6.1.
L'ordinateur n'émet pas des bips sonores.	Le mode silence est activé.	Désactivez cette option (voir Section 5.1).
L'ordinateur effectue des coups irrationnels.	L'ordinateur est peut-être réglé sur un niveau de jeu Débutant ou Entraînement, ou il joue très rapidement un jeu plus faible que dans les autres niveaux.	Pressez la touche LEV pour vérifier quel est le niveau en cours (voir Section 3.1).
Vos options activées sont désactivées après avoir éteint l'appareil.	- La pile du module est faible. - Vous avez d'abord éteint le board Exclusive avant avoir pressé sur GO/STOP.	- Remplacez la pile tous les 12 mois. - Appuyez sur GO/STOP pour éteindre d'abord le module.